



Model Inovasi Pengembangan Media Belajar Pendidikan Agama Islam di Raudhatul Athfal (RA)

¹ Yuli Fatimah Warosari, ² Maya Inayati Sari, ³ Efrida Damayanti, ⁴ Sri Murhayati

^{1,2,3} STAI Ibnu Sina, Batam, Kepulauan Riau, Indonesia

⁴ UIN Sultan Syarif Kasim, Pekanbaru, Riau, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Artikel Histori:

Diterima :
02/10/2023

Direvisi :
31/01/2024

Diterbitkan:
31/01/2024

Keywords:

*Innovation,
Media,
PAI,
Learning,
Digital*

Kata Kunci:

*Inovasi,
Media,
PAI,
Pembelajaran,
Digital*

DOI:

<https://doi.org/10.46963/mas.h.v7i01.1300>

Korespondensi

Penulis:

Maya Inayati Sari
maya.aljabar@gmail.com

ABSTRACT: The era of globalization requires RA teachers to be able to innovate their knowledge with science and technology in digitizing education. This study aims to obtain data on the innovation model of learning media development, with a focus on the use of digital technology in improving digital literacy for children, especially in the context of learning Islamic Religious Education materials in *Raudhatul Athfal* (RA). This research is a qualitative study using a literature study approach that examines various scientific references, such as journals, books and e-books that are relevant to the topic of discussion within the scope of the role of technology-based learning media in learning Islamic Education in RA and digital literacy. The data were then analyzed by comparing the related journals dan combining them to be relevant data. The results showed that the utilization of technology as a medium of learning Islamic Education in RA has a great influence on the paradigm of Islamic learning. Thus, this requires teachers to be able to innovate their knowledge in using digital media to develop learning with the hope that motivation, learning outcomes, and digital literacy in students can increase.

ABSTRAK: Era globalisasi menuntut guru RA untuk dapat berinovasi dengan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam digitalisasi pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data mengenai model inovasi pengembangan media pembelajaran, dengan fokus pada pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan literasi digital bagi anak, khususnya dalam konteks pembelajaran Materi Pendidikan Agama Islam (PAI) di Raudhatul Athfal (RA). Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi literatur yang mengkaji berbagai rujukan ilmiah, seperti jurnal, buku dan *e-book* yang relevan dengan topik pembahasan dalam lingkup peran media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran PAI di RA dan literasi digital. Data kemudian dianalisis dengan membandingkan seluruh jurnal yang relevan dan menggabungkannya untuk dijadikan data relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran PAI di RA memberikan pengaruh yang besar terhadap paradigma pembelajaran agama Islam. Sehingga, hal ini menuntut guru untuk mampu berinovasi dalam menggunakan media digital untuk mengembangkan pembelajaran dengan harapan bahwa motivasi, hasil belajar, dan literasi digital pada anak dapat meningkat.

© Yuli Fatimah Warosari, Maya Inayati Sari, Efrida Damayanti, Sri Murhayati

Cara mensitasi artikel:

Warosari, Y.F., Sari, M.I., Damayanti, E., & Murhayati, S. (2024). Model Inovasi Pengembangan Media Belajar Pendidikan Agama Islam di Raudhatul Athfal (RA). *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 7(01), 53-64. <https://doi.org/10.46963/mash.v7i01.1300>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu komponen yang sangat penting dalam membentuk peradaban negara. Pendidikan akan membawa perubahan dan penemuan baru dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Faktor yang sangat penting dalam hal ini adalah guru. Sehubungan dengan hal ini, seiring dengan meningkatnya tuntutan akan kualitas pendidikan, profesionalisme guru semakin menyeruak ke ruang publik. Guru menjadi pusat perhatian karena mereka menjadi orang pertama yang berinteraksi langsung dengan anak selama proses pembelajaran (Hamalik, 2014). Dalam situasi seperti ini, guru harus mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan penciptaan sesuatu yang baru (Hikmah, 2010). Guru yang mampu berinovasi memiliki arti bahwa mereka telah memiliki kemampuan untuk mengembangkan ide-ide kreatif.

Dunia pendidikan saat ini disibukkan dengan tantangan revolusi industri 4.0. Hal ini terjadi karena perkembangan dunia digital yang begitu masif. Hal ini dapat memberikan dampak yang signifikan bagi dunia pendidikan, baik dampak positif maupun dampak negatif. Dampak positif yang dapat dirasakan dalam dunia pendidikan di antaranya adalah kemudahan akses informasi yang dapat dilakukan oleh guru dan anak untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuannya dalam belajar dan mengajar. Selain itu, kenyamanan dalam proses pembelajaran juga dapat dirasakan jika digunakan dengan baik dan benar. Dampak negatif juga dapat dirasakan dari perkembangan ini, di antaranya adalah munculnya sikap malas dan tidak kreatif pada guru dan anak karena kemudahan yang didapat di dalamnya.

Namun, penggunaan media digital di sekolah sebagai alat pembelajaran masih sangat rendah. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti ketersediaan sarana, prasarana, dan kemampuan guru dalam memanfaatkan media digital. Buku adalah media utama dalam proses pembelajaran modern. Sampai saat ini, banyak guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional hanya dengan ceramah dan memberi tugas (Persada, 2017). Kondisi ini menjadi masalah besar karena media

pembelajaran yang digunakan guru harus beragam dan bervariasi. Salah satu dampak perkembangan teknologi pada dunia pendidikan adalah munculnya berbagai jenis media pembelajaran yang semakin bervariasi dan beragam. Sehubungan dengan masifnya revolusi industri 4.0, yang mencakup “digitalisasi sistem”, Menristekdikti menginstruksikan kepada anak dan guru untuk dapat dengan cepat beradaptasi dengan perubahan yang ada (Alwan, 2018).

Sejalan dengan itu, artikel ini menitik beratkan pada Model Inovasi Pengembangan Media Belajar Pendidikan Agama Islam di Raudhatul Athfal (RA). Hal ini didasari pada tuntutan bahwa guru perlu melakukan berbagai alternatif dalam pembelajaran agar suasana pembelajaran tidak monoton.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi literatur atau studi kepustakaan. Pendekatan ini adalah suatu metode untuk meninjau dan mengevaluasi secara kritis informasi, ide, juknis, modul RA dan temuan dari sejumlah sumber yang telah ditulis sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data mengenai model inovasi pengembangan media pembelajaran, dengan fokus pada pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan *literasi* digital bagi anak, khususnya dalam konteks pembelajaran Materi Pendidikan Agama Islam (PAI) di Raudhatul Athfal (RA). Penelitian ini mengkaji berbagai rujukan ilmiah, seperti jurnal, buku dan *e-book* yang relevan dengan topik pembahasan dalam lingkup peran media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran PAI dan di RA *literasi* digital. Data yang bersumber dari berbagai rujukan tersebut kemudian dianalisis dengan menyandingkan atau membandingkan seluruh jurnal yang relevan. Selanjutnya, hasil perbandingan tersebut digabungkan untuk dijadikan data relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Istilah “media” berasal dari kata Latin, yaitu “medios”, yang berarti “perantara.” Dalam bahasa Inggris, “media” adalah bentuk jamak dari kata “medium”, yang berarti “pengantar” dan “saluran.” Dalam bahasa Arab, “*wasa’il*” adalah sinonim dari kata “media”, yang berarti “sarana dan media

yang mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima (Bastian, 2019). Media merupakan semua jenis perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan seseorang, sehingga dapat mendorong proses belajar sendiri (Arsyad, 2014; Asnawir & Usman, 2015). Sementara itu, istilah pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kegiatan belajar dan mengajar (KBM). Menurut Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi anak dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dalam pendidikan, dikenal istilah media pembelajaran. Ia merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media, dalam dunia pendidikan secara garis besar, adalah manusia, materi, atau kejadian yang menciptakan lingkungan yang memungkinkan anak memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media pembelajaran, menurut Makruf (2009), adalah apa saja yang membuat pembelajaran lebih mudah saat guru menyampaikan materi kepada semua anak selama proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi menjadi lebih umum akhir-akhir ini seiring berkembangnya teknologi yang semakin masif (Putri, 2017). Ini menunjukkan bagaimana teknologi membantu proses pembelajaran.

Sanjaya (2014) mengklasifikasi media pembelajaran menjadi dua kategori, yaitu karakteristik dan luas jangkauan. Berdasarkan karakteristiknya, media ini terdiri dari a) media audio, yang merupakan media yang mampu menghasilkan suara sehingga dapat didengar oleh manusia, b) media visual, yang merupakan media yang mampu menampilkan sesuatu sehingga bisa dilihat oleh mata manusia, seperti gambar, dan c) media audiovisual, yang merupakan media yang dihasilkan dari kombinasi media audio dan visual sehingga dapat dilihat dan didengar, seperti video. Sementara itu, berdasarkan luas jangkauan, media terbagi atas a) media yang dapat dilihat secara serentak oleh seluruh manusia tanpa terbatas ruang dan waktu, seperti TV, tape, dan radio; dan b) media yang dapat dilihat manusia namun terbatas pada ruang dan waktu seperti rekaman video ataupun film.

Sejalan dengan itu, Firmadni (2020) mengelompokkan media menjadi dua kelompok yang didasarkan pada cara penggunaannya.

Pertama adalah alat proyeksi. Sesuatu yang dapat ditampilkan menggunakan alat proyeksi dapat berupa film atau rekaman video. Kedua adalah media yang tidak memerlukan alat proyeksi. Media yang tidak memerlukan alat proyeksi dapat berupa gambar dan poster manual.

Media pembelajaran memiliki peranan penting di dalam menunjang keberlangsungan kegiatan pembelajaran di RA. Banyak media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan sebagai perantara penyampaian materi-materi pembelajaran PAI di RA. Pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran dapat memudahkan proses pemahaman anak terkait konten pembelajaran yang dipelajarinya serta mendorong timbulnya motivasi belajar. Rosidah, dkk. (2014) menegaskan bahwa media pembelajaran melakukan tiga peran, yaitu: penarik perhatian (niat), komunikasi dan penyimpanan. Namun demikian, media pembelajaran tidak hanya dapat menarik perhatian anak, tetapi juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan bervariasi menunjukkan bahwa guru memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian saat menerapkan pembelajaran di sekolah. Mereka dapat memastikan bahwa pembelajaran berlangsung dengan cara yang paling efisien dan fokus pada anak.

Sejalan dengan itu, guru perlu memperhatikan perkembangan jiwa, keagamaan, tingkat daya pikir anak, dan pesan yang akan disampaikan. Pesan perlu disampaikan dengan menggunakan bahasa yang santun. Hal ini didasarkan pada dampak negatif yang akan didapat dari pesatnya perkembangan media digital saat ini dan dampak negatif dari penggunaan bahasa yang tidak santun yang digunakan oleh guru. Guru akan mengalami kesulitan dalam mencapai kesuksesan dalam proses pembelajaran. Sehingga, guru harus mampu menjelaskan dengan bijak, dan jika pesan dibantah agar anak dapat menerimanya dengan baik.

Hal tersebut di atas ditegaskan di dalam Al-Quran surat An-Nahl ayat 44, yaitu: "Kami turunkan kepadamu Al-Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan", dan ayat 125, yaitu:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik”.

Secara rinci, media pembelajaran berkontribusi pada peningkatan efektivitas proses belajar mengajar dengan cara berikut: a) meningkatkan pengalaman belajar anak, b) ekonomis, c) meningkatkan perhatian anak terhadap pelajaran, d) membuat anak lebih siap belajar, e) melibatkan banyak panca indera dalam proses pembelajaran, f) mengurangi perbedaan persepsi antar guru dan anak, dan g) menambah kontribusi pembelajaran yang lebih besar. Selain itu, berbagai manfaat yang dapat dirasakan dari penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah ia dapat:

- a. membantu menyamakan pengamatan anak, sehingga guru dapat mengarahkan pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- b. memperjelas materi (benar, konkret, realistik) yang disampaikan guru.
- c. mengatasi keterbatasan ruang kelas dalam proses pembelajaran.
- d. mengatasi keterbatasan waktu dan peristiwa masa lampau.
- e. membangkitkan semangat belajar anak

Media yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran saat ini adalah media digital seperti *e-learning*, *e-education*, *Virtual Reality*, *Augmented Reality*, *Quipper*, *Kahoot*, *Quiziz*. Pemilihan media pembelajaran harus mengacu kepada prinsip *access*, *cost*, teknologi, interaksi, organisasi, *novelty*, dan *art* (gabungan teknologi dan seni).

Model Pengembangan Pembelajaran

Model pengembangan digunakan untuk mengembangkan bahan ajar secara sistematis dan sesuai dengan teori untuk menjamin kualitas isi bahan ajar. Dalam desain pendidikan Islam, penting untuk memprioritaskan penggunaan sarana digital. Oleh karena itu, perlu dibuat inovasi media yang merupakan model pengembangan pembelajaran yang mampu membuat pembelajaran lebih mudah dipahami, terutama dalam konteks pembelajaran yang berbasis teknologi yaitu dengan menggunakan aplikasi digital Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini. Dengan demikian, anak-anak akan antusias dalam menjalani proses pembelajaran dan guru harus termotivasi untuk melakukan hal-hal baru dengan media digital saat ini.

Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah ilmu-ilmu agama Islam yang membahas tanggung jawab Allah swt., Rasulullah saw.,

dan makhluk-Nya secara menyeluruh. Sejalan dengan itu, keputusan Dirjen Pendidikan Islam Nomor 2763 Tahun 2019 tentang Petunjuk Teknis Pengembangan Pembelajaran Agama Islam di RA yang meliputi: Al-Quran, Hadis, akidah, ibadah, akhlak, cerita Islami. PAI merupakan upaya sadar dan terencana untuk menyiapkan anak mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani ajaran agama Islam. PAI di RA juga menekankan pembelajaran untuk menghormati penganut agama lain dalam upaya mewujudkan kerukunan antar umat beragama.

PAI di RA memberikan tiga materi pendidikan yaitu: *tarbiyah rohaniyah* atau *tarbiyah adabiah* (afektif), *tarbiyah aqliyah* (kognitif), dan *tarbiyah jismiyah* (psikomotorik). Hal ini tertuang pada lima aspek pendidikan yaitu Al-Quran-Hadis, akidah, ibadah, akhlak, dan sejarah kebudayaan Islam, yang kemudian penyampaiannya disampaikan secara terpadu (Kementerian Agama RI, 2019). Nilai-nilai pendidikan yang terkandung di dalamnya diharapkan dapat membangun karakter anak dan mencegah mereka melakukan hal-hal yang bertentangan dengan agama. Pembelajaran PAI di RA terintegrasi dengan semua aspek perkembangan. Oleh karena itu, guru harus memasukkan nilai-nilai Islam dalam membantu semua aspek perkembangan anak.

Pembelajaran PAI di RA dilaksanakan berdasarkan pada prinsip-prinsip berikut:

- a. Pembelajaran PAI di RA dilaksanakan dalam konteks bermain yang menyenangkan sesuai perkembangan yang difokuskan pada pembiasaan dan keteladanan.
- b. Dilaksanakan secara bertahap dengan mengacu pada prinsip perkembangan anak.
- c. Menggunakan berbagai sumber dan media pengembangan pembelajaran yang ada di lingkungan sekitar.
- d. Menyediakan lingkungan yang mendukung proses pengembangan pembelajaran PAI.

Hal ini dilakukan dalam rangka mengembangkan kecakapan hidup anak. Agar anak berkembang menjadi manusia seutuhnya, memiliki kepribadian, berakhlak mulia, cerdas, terampil, mampu bekerja sama dengan orang lain, mampu hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Penelitian ini menemukan bahwa beragam media berbasis teknologi dapat digunakan dalam proses pembelajaran di RA. Media ini

dapat menjadi referensi bagi guru RA untuk menerapkan PAI, di antaranya adalah animasi dalam CD interaktif, multimedia interaktif, audio-visual, visual, media interaktif berbasis *storyline*, info grafis, aplikasi SWAY.

a. Media Pembelajaran berbasis Animasi dalam CD Interaktif

Binanto dalam (Ariyati & Misriaty, 2016) menjelaskan, animasi adalah upaya untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. CD animasi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dianggap mampu meningkatkan keinginan anak untuk belajar. Hal ini karena di dalam CD tersebut berisi berbagai pokok bahasan PAI. Sehingga hal ini memudahkan anak untuk belajar memahami materi. Hal ini terlihat pada saat dilakukan uji coba, anak terlihat senang dan serius memperhatikan penjelasan guru mengenai penggunaan media animasi yang disiapkan. Selain itu, anak juga mencoba secara mandiri, aktif, dan interaktif dalam menggunakan media animasi yang telah disiapkan tersebut. Berdasarkan hasil penelitian di atas diketahui bahwa animasi dalam CD interaktif mampu membangkitkan motivasi belajar anak dan guru RA dapat menggunakan media animasi dalam CD interaktif dalam menyampaikan materi pembelajaran.

b. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan kombinasi audio, teks, grafik, dan video yang dibuat berbasis komputer dan dapat digunakan secara interaktif. Hasil penelitian Basori (2016) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif meningkatkan ketertarikan dan minat anak dalam mempelajari materi PAI di RA.

c. Media Pembelajaran Audio-Visual

Media ini merupakan penggabungan unsur audio dan visual. Dalam pembelajaran, media ini dapat membantu proses penyampaian materi dan membantu pembelajar mencapai hasil yang baik. Misalnya, dengan penggunaan media ini, perkembangan teknologi transportasi, komunikasi, dan produksi mengalami peningkatan.

d. Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual adalah penampil yang dapat dilihat. Media visual ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran PAI, seperti foto, kartu, dan berbagai gambar yang terkait dengan materi pelajaran. Penelitian Slamet (2020) menegaskan, penggunaan media visual selama proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar anak.

Penelitiannya melibatkan materi tata laksana shalat wajib, termasuk foto, gambar, dan bagan.

e. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*

Articulate Storyline adalah alat inovatif yang membantu menggabungkan media visual, audio, dan visual untuk membuat media pembelajaran interaktif (Setyaningsih, et al., 2020). Media berbasis web yang dibuat oleh proyek ini dapat diakses melalui laptop, tablet, dan *smartphone*.

f. Media Pembelajaran berupa Info grafis

Info grafis adalah penyajian informasi secara visual dalam bentuk grafis (Resnatika, et al., 2018). Tujuan dari info grafis adalah untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi yang pada awalnya rumit menjadi lebih sederhana dan lebih mudah dipahami. Ini juga memungkinkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan menjadi lebih menarik untuk dipelajari. Penyampaian materi PAI melalui media info grafis memberi kesempatan kepada guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik, praktis, kreatif, dan inovatif, dan membuat materi serta aktivitas pembelajaran lebih relevan dengan tujuan yang diharapkan. Selain itu, media info grafis ini memudahkan anak untuk memahami materi yang disajikan.

g. Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi SWAY

Aplikasi SWAY merupakan media presentasi berbasis internet yang menyajikan banyak fitur (Merliana, et al., 2021). Ketika presentasi dilakukan, media ini dapat menggabungkan gambar, suara, video, dan teks. Aplikasi SWAY ini berbasis web dan tidak memerlukan instalasi perangkat lunak. Aplikasi SWAY memungkinkan guru untuk menggunakan *Microsoft Form* yang telah dibuat sebelumnya.

Analisis Media Digital terhadap Pembelajaran

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Peningkatan *Literasi Digital* Era disrupsi, yang ditandai dengan pergeseran hampir semua aspek kehidupan dari manual ke digital, termasuk pendidikan. Dalam hal ini, pada Rapat Kerja Nasional (Rakernas) yang diadakan pada 17 Januari 2018, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi (Kemenristek Dikti) mengumumkan konsep Literasi Baru, di mana salah satu kategorinya adalah Literasi Teknologi atau Literasi

Digital. Dalam hal ini, anak sangat penting untuk memiliki literasi digital (Rahmah, et al., 2021).

Misir (2018) menyatakan bahwa kemampuan literasi digital dapat diajarkan dan dibentuk dalam lingkungan kelas yang menuntut anak untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar mengajar. Teknologi dapat digunakan sebagai media pembelajaran, dan praktik pembelajaran dapat diterapkan (Rahmah, et al. 2021).

SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis teknologi dianggap sangat penting dan menjadi kebutuhan saat ini. Sehingga, hal ini mendorong para praktisi pendidikan terutama guru RA untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan jaman. Dalam kegiatan belajar mengajar terutama pembelajaran PAI, guru perlu menghadirkan suasana pembelajaran yang nyaman dan penyampaian materi yang memudahkan anak untuk memahaminya. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan media untuk memudahkan guru dalam menyampaikan pesan materi kepada anak. Namun demikian, guru perlu melakukan berbagai inovasi dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran dengan mempertimbangkan model, karakteristik materi, dan karakteristik anak yang akan diajar serta memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital, seperti *e-learning*, *e-education*, *Virtual Reality*, *augmented Reality*, *Quipper*, *Kahoot*, *Quiziz*, *Aplikasi SWAY*. Sehingga, proses penyampaian informasi dapat dilakukan dengan mudah, ekonomis, efektif, dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an Terjemahan, (2005). *Departemen Agama R.I.*, Jakarta: A-Huda
- Alwan, M. (2018), Pengembangan Multimedia E-Book 3D Berbasis Mobile Learning Untuk Mata Pelajaran Geografi SMA Guna Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal At-Tadbir STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang*, Vol. 1, No. 2, ISSN: 2580-3433
- Ariyati, S & Misriati, T. (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer*, Volume 2(1), 116-121. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/Index.php/jtk/article/view/369/278>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asnawir & Usman, B. (2015). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Press.
- Bastian, A. (2019). "Pengembangan Media Learning Game Al-Qur'an Berbasis Multimedia Interaktif." *INFOTECH Journal* 5(2)
- Firmadni, F. (2020). Media Pembelajaran berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeNkonferensi Pendidikan*

- Nasional*, Volume 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Hamalik, O. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Hikmah, I., (2010). Pembelajaran Inovatif Membangkitkan Motivasi Mengajar Dan Belajar. Diunduh 13 Desember, 2013 pukul 10.22. <http://ahmadqiran.blogspot.com/2010/12/pembelajaran-inovatif-membangkitkan>
- Kementerian Agama RI. (2019), *Juknis Pengembangan Pembelajaran PAI RA*, Jakarta: Dirjen Pendidikan Madrasah.
- Merliana, A., et al. (2021). Penggunaan Aplikasi SWAY sebagai Media Pembelajaran IPS SD Mengenai Materi Kegiatan Ekspor dan Impor. *Indonesian Journal of Primary Education*, volume 5(1)
- Makruf, I. (2009). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif. Semarang: Need's Press. <http://journal.unpad.ac.id/jkip/article/view/15440/9179>
- Misir, (2018). Pembelajaran Saintific untuk Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Putri, N, W. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, volume 1(1), 1 – 16. <https://lisania.iainsalatiga.ac.id/index.php/lisania/article/view/1160/752>
- Persada, R.A., (2017), Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Website. *Jurnal EduMa*, Vol.6, No.1 Juli 2017 ISSN 2086-3918
- Rahmah, R., et al. (2021). Pengembangan Media Interaktif Tema “Sehat Itu Penting” untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, volume 6(1)
- Resnatika, A., et al. (2018). Peran Infografis sebagai Media Promosi dalam Pemanfaatan Perpustakaan. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, volume 6 (2), 183 – 196
- Rosyidah, U., et al. (2014), *Active Learning dalam Bahasa Arab*, UIN-Maliki Press, Malang, Jakarta: Bumi Aksara
- Sanjaya, W. (2010) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group Hardini
- Setyaningsih, et al. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulat Storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, volume 20(2)
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. “Sistem Pendidikan Nasional.” Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301

Halaman ini dibiarkan kosong